

---

## Elly Thomas, Play and the Artist's Creative Process: The Work of Philip Guston and Eduardo Paolozzi

Susy Lapierre

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/57372>

DOI : 10.4000/critiquedart.57372

ISSN : 2265-9404

### Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

### Référence électronique

Susy Lapierre, « Elly Thomas, Play and the Artist's Creative Process: The Work of Philip Guston and Eduardo Paolozzi », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 26 novembre 2020, consulté le 25 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/57372> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.57372>

---

Ce document a été généré automatiquement le 25 septembre 2020.

EN

---

# Elly Thomas, Play and the Artist's Creative Process: The Work of Philip Guston and Eduardo Paolozzi

Susy Lapierre

---

- <sup>1</sup> Avec l'analyse du processus créatif à l'œuvre dans les pratiques d'artistes emblématiques comme Eduardo Paolozzi et Philip Guston, Elly Thomas livre un premier ouvrage vif et singulier : elle nous offre ici un large panorama de leurs créations qu'elle met en dialogue avec l'acte de jouer chez les enfants. Cet ensemble d'études s'inscrit dans une vaste programmation éditoriale et culturelle sur la question du jeu et de ce qui en découle. Dans cette dynamique, à Bruxelles, le Centre international pour la ville et l'architecture (CIVA) inaugurerait il y a quelques semaines l'exposition *Architects at Play* – visible jusqu'au 9 février 2020 –, où des archives architecturales et des expérimentations variées sont mises en tension au sein d'une scénographie ludique et activée par les spectateurs. Le foisonnement des conférences et des discussions organisées autour de l'événement (présentation de l'ouvrage *Anthologie des aires de jeux au Japon* de Vincent Romagny, intervention de Christophe Mercier et Olivier Bastin, « Bruxelles : ville ludique ? ») en Belgique et ailleurs, montre un réel attachement à questionner et redessiner les contours de la notion du jeu dans l'espace et plus largement dans l'art. Au début des années 1950, l'expression « Pop Art » fait son apparition au sein de la première réunion du collectif Independent Group avec les collages d'images (publicités, bandes dessinées, images graphiques) récoltées par l'artiste et sculpteur Eduardo Paolozzi. Dès lors, l'imagerie populaire intègre les bancs prisés de la haute culture et ne cessera de nourrir les artistes des générations suivantes. Cette publication d'Elly Thomas, elle-même artiste, soulève ainsi un pan de notre histoire individuelle : l'allégorie de l'enfance, les jeux et les souvenirs sont vivement abordés dans les pages de ce livre. Apparentés à des motifs caricaturaux récurrents, imagerie populaire, utilisation de la palette du rose pour Philip Guston, collages et accumulations d'images et objets iconiques pour Eduardo Paolozzi (« beaucoup de matériaux élaborent mes projets en studio, plâtre, contreplaqué, morceau de carton, objets et découvertes oubliés depuis longtemps »<sup>1</sup>, ces processus témoignent de sauts de

styles et de formes, de collectes et de stratégies, de tensions et d'activations d'objets par le classement et l'accumulation. Ce dialogue entre les jeux d'enfant et la créativité des artistes mis en lumière par Elly Thomas sur 184 pages, souligne un besoin subversif de passer par la case départ, l'enfance, pour amorcer l'acte créateur. Abondamment illustré, *Play and The Artist's Creative Process. The Work of Philip Huston and Eduardo Paolozzi* apparaît comme un ouvrage clé sur la compréhension du travail de ces deux artistes phares, et cette analyse mériterait une suite afin de satisfaire un engouement toujours plus grand pour la question de la place du jeu dans le processus créatif en art.

---

## NOTES

1. Thomas, Elly. *Play and the Artist's Creative Process: The Work of Philip Guston and Eduardo Paolozzi*, New York : Routledge, 2019, p. 8 [« a lot of material around my studio projects old and new, plaster, plywood, cardboard pieces, discoveries and long forgotten items »].